

LODNÍ DENÍK

Po letech dlouhých diskuzí se Mezinárodní astronomická unie 24. srpna 2006 rozhodla odebrat Plutu statut deváté planety Sluneční soustavy. Od toho dne naši soustavu tvořilo pouze osm planet. Osmou a od Slunce nejvzdálenější planetou přitom byl Neptun.

**NEJPRVE SI
PŘEČTĚTE
PRAVIDLA NA
DRUHÉ STRANĚ
LODNÍHO DENÍKU**

O mnoho let později se však objevila nová převratná teorie, že se na samotném okraji Sluneční soustavy musí nacházet obrovské a doposud neznámé vesmírné těleso. Tyto teorie mají původ v datech získaných vesmírnou sondou Voyager 2 a později též New Horizons. Vědci byli zpočátku zmateni z neobvyklých zkreslení v naměřených hodnotách a občasnými výpadky komunikace. Přestože byla tato teorie nejprve považována za pouhý výplod fantazie, mnozí skeptici byli časem přesvědčeni. Nakonec se však data ukázala být neprůkazná. Skupina vědců naměřené údaje dopodrobna prozkoumala, nezískali však žádný hmatatelný důkaz, který by tuto teorii podpořil.

Když už jim došly všechny ostatní možnosti, založil výzkumný tým kolem Dr. Markowa projekt ODYSEA, jehož cílem bylo vyslat vesmírnou loď s posádkou, která by měla ověřit existenci záhadné deváté planety. Po letech intenzivního výzkumu a nespočtu selhání vědci konečně vyvinuli technologii, díky kterým bude možné tuto výpravu uskutečnit. Zbývá jediná otázka: kdo utvoří posádku? Jste připraveni připojit se k projektu ODYSEA? Dobrovolníci, hlase se!

Sem zapište svou posádku:

POSÁDKA:



začátek:

konec:

pokusů:

POSÁDKA:



začátek:

konec:

pokusů:

POSÁDKA:



začátek:

konec:

pokusů:

POSÁDKA:



začátek:

konec:

pokusů:

POSÁDKA:



začátek:

konec:

pokusů:

POSÁDKA:



začátek:

konec:

pokusů:

Jak používat lodní deník:

Do tohoto přehledu zapište svou posádku. Vyplňte jména členů posádky, datum prvního a posledního kola hry a kolik pokusů jste k dohrání potřebovali. Zaškrtnuté políčko značí, které políčko máte používat pro zapisování počtu pokusů u každé mise. Například první posádka na předchozí stránce bude používat první políčko zleva. Najednou tedy může svůj herní postup v tomto lodním deníku zaznamenávat až šest samostatných posádek.

Číslo mise. Zlaté ohraničení od mise 25 dále připomíná, že můžete ve hře pěti hráčů využít dodatečné pravidlo.

Pokud mise využívá karty úkolů, udává jejich počet tento symbol.

Zde se nachází text mise. Dočtete se v něm vše, co o aktuální misi potřebujete vědět. Většina tohoto textu představuje vyprávění o vašem dobrodružství. **Tučný text, jako je tento, představuje zvláštní pravidlo pro danou misi. Přečtěte si jej pozorně!**

4



25



Připomenutí žetonu nouzového signálu.

Zakroužkujte pro zaznačení využití nouzového signálu.

Poté, co splníte misi, zapište počet potřebných pokusů do tohoto políčka. Pokud jste zakroužkovali políčko nouzového signálu, zvýšte počet pokusů o jeden.

Pokud se vám nebude opakovaně dařit misi splnit nebo budete chtít nějakou misi přeskočit, můžete do tohoto políčka napsat „10“ a přejít k další misi.

Pokud má mise zvláštní pravidla, jsou zde uvedeny různé symboly.

V tučném textu v popisu mise se nachází další detaily o těchto pravidlech. Některé symboly jsou též vysvětleny v pravidlech hry.

Na konci každé strany do tohoto políčka zaznamenejte celkový počet pokusů, které jste do této části vašeho dobrodružství potřebovali.

Snadno podle toho poznáte, jak daleko ve hře jste se dostali, pokud delší dobu nehrajete. Navíc můžete porovnávat své výsledky s ostatními posádkami.

Všechny žetony úkolů používané v dané misi jsou uvedeny zde.

celkem



3

Gratulujeme! Byli jste vybráni z celé řady kandidátů, abyste se zúčastnili nejdůležitějšího a nejnebezpečnějšího dobrodružství, které kdy lidstvo potkalo – hledání záhadné deváté planety. Jakmile dorazíte na místo školení, čeká na vás první fáze výcviku: *teambuilding*.

1

1



Rychle se ukáže, že jste skvěle sebraná posádka. Hlavně souznění vašich myslí, takzvaná driftová kompatibilita, hovoří pro dlouhotrvající úspěšnou spolupráci. Nastává druhá fáze výcviku: kurzy *ovládání technologií a stavu beztíže*.

2

2



Každá nová fáze výcviku je postavená na lekcích z přechozích fází. V kombinovaném kurzu *dodávek energie a stanovení priorit v případech nouze* se neobejdete bez pokročilé úrovně logického myšlení, jinak nepochopíte a nedokážete utvořit správná spojení. Jelikož jste ale studovaní matematici, měla by to pro vás být hračka.

2

1

2

3



4



celkem

Blížíte se ke konci přípravy na misi. Poslední fáze výcviku se soustředí na recalibraci řídicích modulů a přenastavení komunikačních zařízení a pokročilých pomocných systémů vašich skafandrů. Brzy budete připraveni k odletu.

3

4



Neslavte předčasně! Jeden z vás je nemocný a nemůže opustit lůžko. **Poté, co se všichni podívají na své karty, se váš kapitán každého zeptá, jak se cítí. Odpovědět můžete pouze „dobře“ nebo „špatně“.** Kapitán poté rozhodne, kdo je nemocný. Tento člen posádky nesmí vyhrát ani jeden štych.

**žádný
štych**



5



Po menším zdržení stojíte před poslední fází výcviku – musíte se naučit, co dělat v případě omezené komunikace. Z tohoto důvodu budete čelit simulaci **rušení signálu**. Ve vesmíru může být signál rušen z mnoha různých důvodů, takže se na to musíte připravit. Abyste prošli poslední zkouškou, musíte posílit souhru vašich myslí.

3



6



celkem



5

Dnešní den se zapíše do dějin! Jste připraveni k odletu. Dokončení výcviku je však pouze začátek vašeho dobrodružství. 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1-START! Obrovská síla setrvačnosti vás tlačí do sedadel – teď už není cesty zpět. S ohlušujícím rachotem se odlepíte od země a opouštíte svou vlast, kontinent i celou planetu.

3

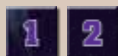


7



Dosáhli jste oběžné dráhy Měsíce a pomalu si zvykáte na stav beztlíže, je to nepopsatelný pocit. Na tuto chvíli jste se dychtivě připravovali, proto vás přepadne neskutečná radost. Ohlédnete se za Zemí. Doteď představovala celý váš svět a nyní ji dokážete zakrýt palcem.

3



8



Jste náhle vytrženi ze svých myšlenek, když palubní analytický modul NAVI spustí poplach. V jeho elektronické ovládací jednotce se zasekl kousek kovu. Abyste nepoškodili obvody, budete potřebovat opravdu pevné ruce. **Musíte vyhrát alespoň 1 štych s pomocí barevné karty (ne rakety) s hodnotou 1.**

**jeden
štych
vyhraný
pomocí**



9



6



celkem

Po všem tom rozruchu na začátku cesty jste nyní připraveni opustit oběžnou dráhu Měsíce. Odešlete údaje o stavu lodi zpátky na Zemi, aktivujete ovládání letu a měřicí zařízení a zažehnete motory. Bude to opravdu velký skok jak pro vás, tak i pro celé lidstvo.

4

10



Vaše radary zachytily husté pole meteoritů, které vám zkrátí dráhu. **Váš kapitán vybere hráče, který musí přepočítat kurz. Na tento úkol se bude muset opravdu soustředit, vybraný hráč v průběhu této mise vůbec nesmí komunikovat.**

4

1

11



Napjatě sledujete, jak těsně proletíte kolem meteoroidů. Všechno to vzrušení způsobilo ve vašich činnostech krátký zmatek. **Okamžitě po prvním štychu si každý hráč vylosuje jednu kartu z ruky hráče po své pravici a přidá si ji do ruky. Poté hrajte jako obvykle.**

4

Ω

12



celkem



7

Přestože jste změnilí kurz, zasáhly vás kousky kosmického smetí. Řídící moduly ukazují poškození jednoho z motorů. Abyste odhalili, kde přesně se závada nachází, budete muset provést zkoušku tahu všech motorů. **Každá raketa musí vyhrát jeden štych.**

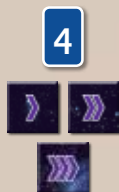
**pomocí
každé
jeden štych**



13



Jste tak blízko Marsu, že již pouhým okem rozeznáte Olympus Mons, nejvyšší sopku Sluneční soustavy. Využijete této příležitosti a vyfotografujete jak tuto sopku, tak měsíce Marsu Phobos a Deimos. Tento neopakovatelný pohled vám plně vynahradí fakt, že je momentálně váš **signál rušen**.



14



Proletíte kolem Marsu a signál je zase čistý. Vaše myšlenky krouží kolem čokoládových tyčinek, když náhle kolizní modul spustí poplach. Ještě než stihnete zareagovat, narazí do vás meteoroid. Okamžitě izolujete poškozené moduly a začnete pracovat na opravách.



15



8



celkem

Celkově byl šok z nárazu horší než samotné poškození a většinu z něj jste dokázali rychle opravit. Devátý řídicí modul, který monitoruje systémy podpory života ve vašich skafandrech, byl však srážkou s meteoroidem závažně poškozen a přestal pracovat. **Nesmíte vyhrát žádný štych kartou hodnoty 9.**

**žádné
štychy
pomocí**



16



Poškození devátého řídicího modulu je ještě horší, než jste si původně mysleli, a jeho oprava vám zabere značné množství času. Zároveň ale musíte stále kontrolovat svůj kurz a poslat zprávu zpátky na Zemi, kde na ni již netrpělivě čekají. **Stále nesmíte vyhrát žádný štych kartou hodnoty 9.**

2

**žádné
štychy
pomocí**



17



Nastavujete kurz k Jupiteru, když v tom vlétnete to oblaku vesmírného prachu. Ve stejnou chvíli se stane něco podivného s vaším komunikačním modulem. Zpočátku ukazuje překvapivě dobré spojení, ale již o pár vteřin později nastane totální výpadek. **Komunikovat smíte až od druhého štychu.**

5



18



celkem



9

Oblak vesmírného prachu je překvapivě rozsáhlý. Čím déle v něm setrváváte, tím podivněji se váš komunikační modul chová. Kolísá mezi křišťálovou čistotou a naprostou neschopností se dorozumívat. Tyto krajní stavy se však prodlužují. **Komunikovat smíte až od třetího štychu.**

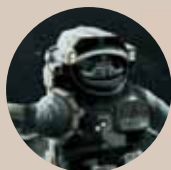
5

1

19



Konečně opustíte oblast oblaku vesmírného prachu, chování komunikačního modulu se pomalu vrací k normálu a před vámi se objeví Jupiter v celé své kráse. Jméno tohoto plynného obra je opravdu výstižné. Z úžasu vás však vytrhne hlášení o poškození dvou radarových senzorů. **Váš kapitán rozhodne, kdo dostane úkoly a provede opravy. Kapitán nesmí vybrat sám sebe.**



2

lícem dolů

20



Po provedení oprav zjistíte, že jste při prolétání oblakem byli příliš blízko Jupiteru. Jeho velmi silná gravitace značně ovlivnila váš kurz. Abyste tento efekt zvrátili, budete se muset soustředit a pracovat opravdu precizně, jinak nedosáhnete ideálního výstupního bodu. Během intenzivní činnosti si málem ani nevšimnete, že máte **rušenou rádiovou komunikaci.**

5

1

2

21



10



celkem

Když se dostanete z nejhoršího, náhle klesne teplota. Všechny kontrolní systémy spustí poplach a okamžitě si začnete oblékat skafandry. Řídicí modul nezvládá provádět potřebná opatření. Abyste se vyvarovali totálního výpadku systému, musíte přemostit dodávku energie ostatních modulů.

5



22



Většina modulů stále běží na záložní zdroje energie a vy si lámete hlavu nad příčinou náhlého ochlazení. Ve chvíli, kdy se zdá, že opouštíte oblast mrazu, proletíte kolem Callisto, jednoho ze 79 měsíců Jupiteru. **Předtím, než si vyberete karty úkolů, můžete vyměnit pořadí dvou žetonů úkolů. Rozhodněte o tom společně, neodhalujte však nic o svých kartách.**

5



23



V tom zmatku jste zanedbali i své běžné úkoly. Čeká vás hodně práce a nikdo netuší, kde začít. Váš kapitán se chopí iniciativy a vymyslí plán, jak beze zmatku pokračovat dále. **Poté, co si všichni prohlédnou své karty, se kapitán postupně zeptá každého člena posádky, zda si chce vzít daný úkol. Odpovídat můžete pouze „ano“ nebo „ne“.** Kapitán rozděljuje úkoly.

6



24



celkem



11

Doletěli jste k Saturnu, plynovému obru navěky obkrouženému pásy kamení a asteroidů. Ne nadarmo se mu říká prstencová planeta. V samém úžasu z toho panoramatu se věnujete palubní analýze jen tak mimoděk. Signál je opět rušený, takže váš výhled nerozptyluje opravdu nic. **Pokud hrajete v pěti hráčích, můžete začít používat dodatečné pravidlo pro pět členů posádky.**

6



25



Hlasitá rána vás vytrhne z hloubavé nálady. Narazily do vás dva balvany z prstenců Saturnu a narušily trup vaší lodi. Modul palubní analýzy bez prodlení uzavřel ohroženou část skladiště. Oba balvany jsou ve vašem trupu stále zaseknuté. Musíte je opatrně uvolnit, aniž byste rozšířili poškození. **Alespoň dvě barevné karty hodnoty 1 (ne rakety) musí vyhrát dva samostatné štychy.**

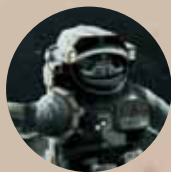
**dva
štychy
pomocí**



26



Narušení trupu nebylo bez následků. Kontrola modulů spojených se skladištěm ukazuje, že je poškozen kondenzátor toku. V tuto chvíli se sice nejedná o závažný problém, z dlouhodobého hlediska však budou opravy nezbytné, pokud se budete chtít vrátit domů. **Váš kapitán rozhodne, kdo provede příslušné opravy.**



3

licem dolů

27



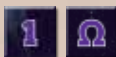
12



celkem

Naměřili jste neobvyklé množství kosmického záření. Zjevně vás nijak neovlivňuje, a tak pokračujete dále ve svém letu. Náhle však zjistíte, že vaše vysílání buď k příjemci nedorazí vůbec, nebo jen s velkým zpožděním. Za takových podmínek se pracuje velmi špatně. **Komunikovat smíte až od třetího štychu.**

6



28



Váš komunikační modul byl zjevně poškozen více, než jste si zpočátku mysleli. Po opravě musíte přesně a společně provést několik zkoušek a kalibrací. **V žádnou chvíli nesmí mít ani jeden člen posádky vyhrané o dva štychy více než jiný člen posádky. Komunikace je rušena.**



29



Část je hotova, ale zbytek oprav odložíte, jelikož letíte přímo k Uranu. Jeho hladký bledě modrý povrch vypadá téměř uměle. Není však čas jen se kochat kosmickou nádherou, musíte totiž pokračovat v opravách. **Komunikovat smíte až od druhého štychu.**

6



30



celkem



13

Když pomalu odlétáte od Uranu, dostanete zprávu ze Země, ve které vás žádají o sběr metadat z měsíců Uranu. Naneštěstí byl signál přerušen a zpráva dorazila příliš pozdě, takže již vidíte jen tři z jeho 27 měsíců – Rosalind, Belindu a Puck. Prozatím budou muset stačit.

6

1

2

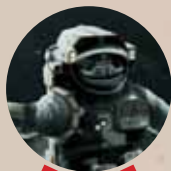
3

31



Mise samotná sice probíhá podle plánu, ale kvůli ponorkové nemoci si začínáte jít malichernými drobnostmi pěkně na nervy. Abyste se vyhnuli konfliktům, ponoří se každý do vlastní práce. **Váš kapitán převezme organizaci a rozdělí jednotlivé úkoly.**

7



32



Čeká vás vesmírná procházka! Poklop jedné z přechodových komor je poškozený a musí se opravit. Opuštění lodi je však vždy riskantní. **Poté, co si všichni prohlédnou své karty, zeptá se kapitán každého člena posádky, jestli se chce dobrovolně přihlásit. Odpovídat můžete pouze „ano“ nebo „ne“.** Kapitán poté vybere jednoho člena posádky kromě sebe. Zvolený člen posádky musí vyhrát právě jeden štych, ne však pomocí rakety.

právě
jeden
štych



33



14



celkem

Když už máte Neptun na dohled, začne se vaše loď náhle otřásat. Musíte se ujmout ovládání stabilizátorů, abyste nad ní neztratili kontrolu. Mezitím musí váš kapitán přenastavit gravitační modul. **V žádnou chvíli nesmí mít ani jeden člen posádky vyhrané o dva štychy více než jiný člen posádky. Navíc musí kapitán vyhrát první a poslední štych.**



34



první a poslední štych

Obezřetně doputujete k nejzazší planetě Sluneční soustavy, ledovému obru Neptunu. Z jeho modří se doslova roztřesete. Pomalu Neptun míváte a obdržíte další zprávu ze Země. Sonda *Alpha 5* obíhající Neptun má poškozené senzory. Najděte sondu a proveďte opravy.

7

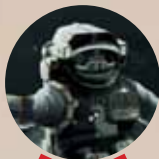
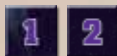


35



Využijete vzácné chvíle klidu, abyste k sobě zase našli cestu. Všechno to napětí z menších a větších problémů, zodpovědnosti na vašich bedrech i nejistého výsledku vaší cesty se znatelně podepisuje na každém z vás. Je tedy dobře, že si můžete na chvíli sednout a prostě si popovídat. S úlevou se zase začnete připravovat na budoucí výzvy. **Kapitán rozdělí jednotlivé úkoly.**

7



36



celkem



15



Doletíte k trpasličí planetě Pluto. Před mnoha lety byste právě byli u deváté planety. Vzpomínáte, jak vám rodiče povídali o planetách, když jste byli ještě děti, a smutně se pousmějete nad tím, jak se věci mění. Vaše loď však musí stále držet kurz. **Kapitán rozhodne, kdo si to vezme na starosti.**



4

lícem dolů

37



Dorazíte k heliopauze, hraniční oblasti Sluneční soustavy. Pokud jsou výpočty správné, nachází se devátá planeta nedaleko. Začínáte být nervózní, nastává hodina pravdy. Téměř vyskočíte ze sedadel, když se ozvou vaše přístroje. Bohužel šlo ale jen o planý poplach. **Komunikovat smíte až od třetího štychu.**

8

38



Tohle musí být ono! Hodnoty naměřené lodními moduly mohou odpovídat pouze skutečně obrovskému tělesu. Jeho účinky jsou tak silné, že **je vaše komunikace rušena**. Překalibrujte své přístroje a zjistěte, co se to děje.

8



39



16



celkem

Zamíříte přímo k tělesu, stále si však nejste jistí, co je zač. To, co se objeví před vámi, by mohl být jeden z měsíců Pluta. Ne, to není měsíc! Našli jste ji! Devátá planeta! Propuknete v euforii a rychle zapomenete na všechny obtíže. Sken povrchu planety poukazuje na pevnou kůru. To by znamenalo, že planeta není další plynný obr a na povrchu by mělo být možné přistát. Naskytla se vám úžasná příležitost. **Než si začnete rozdělovat úkoly, můžete přesunout jeden žeton úkolu ke kartě úkolu, která žádný žeton nemá. Rozhodněte o tom společně, neodhalujte ale nic o svých kartách.**



40



Upravíte motory, abyste se připravili na přistání. Vzhledem ke zcela novým podmínkám musí jeden z vás přistání koordinovat. **Poté, co si všichni prohlédnou své karty, se kapitán zeptá každého člena posádky, zda je připraven. Odpovídat můžete pouze „ano“ nebo „ne“. Kapitán poté vybere jednoho člena posádky kromě sebe. Zvolený člen posádky musí vyhrát pouze první a poslední štych. Jelikož se ke korigování letu používají pouze trysky, nesmí tyto štychy vyhrát pomocí raket.**

**pouze první
a poslední
štych**



41



celkem



17

Planeta je extrémně chladná a nehostinná, ale zřejmě by ji bylo možné osídlit. Během vašeho průzkumu narazíte na oblast, která uniká vašim přístrojům. Čím jste jí blíže, tím očividnější jsou chyby měření. Podivná anomálie před vámi je nad vědecké chápání. Přinejmenším ale dokážete tento jev zaměřit, protože se měření vrací k normálu, kdykoliv se od něj vzdálíte.

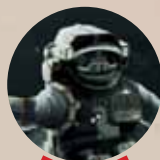
9

42



Ve jménu vědy se vydáte blíže. Zdá se, že se při přiblížení k anomálii mění gravitační zákony, a tak se musíte kvůli vlastnímu bezpečí přichytit k povrchu planety pomocí háků z vibrania. **Váš kapitán zajistí zbytek posádky a rozdělí jednotlivé úkoly.** Z nasbíraných dat lze vyvodit jediný výsledek. Objevili jste červí díru.

9



43



Až do této chvíle byly červí díry spíše teorií, nyní ale přímo před jednou stojíte. Zastíní vás jako černý monolit – přesahuje vaše chápání, zároveň vás ale neskutečně přitahuje. Pošlete zprávu na Zemi a připravíte motory ke skoku skrze červí díru. **Každá raketa musí vyhrát jeden štych. Nejprve raketa 1, po ní 2, poté 3 a nakonec 4.**

**pomocí
každé
jeden
štych, ve
vzestup-
ném
pořadí**

44



18



celkem

Účinek červí díry je nepopsatelný! Jste zatlačeni do sedadel a zároveň máte pocit, jako byste byli úplně všude. Kolem vás se mění barvy i tvary. Světlo je jako vířivá masa, chová se jako inteligentní bytost a celé vás obklopuje. Soustředíte se jen na své přístroje a snažíte se nepřijít o rozum.

9



45



Přestože musíte vstřebávat obrovské množství vjemů, stále dokážete instinktivně reagovat na nebezpečí. Během skoku se zničehonic vypnou hlavní lodní moduly, červené varovné kontrolky a poplach vás vytrhnou z transu. **Soused po levici člena posádky, který má růžovou 9, musí vyhrát všechny růžové karty.** Odhalte, kdo má růžovou 9.

**všechny
růžové
karty**



46



Jste vyčerpaní, na konci všech sil. Skok je jako vězení, ve kterém nedokážete rozoznat skutečnost od fantazie. Vaše tělo křičí, že nevydrží ani dalších 10 vteřin, mysl ale přemýšlí, jak dlouho vlastně těch 10 vteřin trvá. Začínáte je počítat – v tom se vyřítíte z červí díry.

10

47



celkem



19

Sotva máte čas se zorientovat. Zničehonic je všude šílené horko. Palubní analytický modul najednou pro celou loď nastaví nejvyšší stupeň ohrožení. První z modulů padá za oběť rychlým změnám teploty. I ve vašich skafandrech s regulací teploty se během několika vteřin začnete potit. Musíte spustit nouzový protokol, rozšířit tepelné štíty a co nejrychleji se vzdálit od zdroje tepla. **Úkol**  **musíte vyhrát v posledním štychu.**

3



v posledním štychu

48



Když už jste konečně při smyslech, je situace téměř v normálu. Jen tak tak jste provedli všechny nezbytné kroky, než jste padli vyčerpáním. Zkoumáte svou polohu a nechce se vám tomu věřit. Jste na oběžné dráze Venuše! Červí díra přímo spojuje záhadnou devátou planetu s druhou planetou, Venuší. Vysvětluje se tím i to šílené horko, jelikož se Venuše nachází výrazně blíže Slunci než Země. Chvíli vám to trvá, ale nakonec vám to dojde: Můžete se vrátit domů! Zkontrolujete všech deset hlavních modulů a zaměříte se na podporu života, motory a komunikaci. Poté nastavíte kurz na Zemi.

10



49



20



celkem

Zpáteční cesta je mnohem složitější, než jste čekali. Během cesty byly některé moduly nenávratně poškozeny a navíc musíte překonávat nezměrnou gravitaci Slunce. Vaše zásoby jsou omezené, takže si nemůžete dovolit ani jednu chybu – cesta domů musí proběhnout perfektně. Nejprve musíte využít gravitační prak. Poté musíte mít pod kontrolou lodní moduly a začít se přibližovat k Zemi. Nakonec musíte přistát na Zemi, čemuž musíte věnovat stejně pozornosti jako každému jinému manévru. **Všichni si prohlédnou své karty. Jeden člen posádky musí vyhrát první čtyři štychy. Jiný člen posádky musí vyhrát pouze poslední štych. Ostatní členové posádky musí vyhrát zbývající štychy. Kapitán se každého zeptá, který z těchto úkolů by si chtěl vzít na starosti, poté se společně jako posádka rozhodnete, kdo se chopí které role. Neříkejte nic o svých kartách.**

**pouze první
čtyři štychy**



**pouze
poslední
štych**



50



celkem



EPILOG

Bezpečně přistanete na Zemi. Váš nečekaný návrat domů se nevyhnul pozornosti médií. Zprávy o vašem skoku skrze červí díru se šíří jako požár po celé planetě – mluví o tom úplně všichni. Opět se shledáte s rodinami i přáteli a rychle díky tomu zapomenete na všechny nesnáze. Po dlouhé době, kterou jste strávili ve vesmíru, si návrat domů opravdu užíváte.

Objevy a data z vaší cesty se okamžitě stanou základem nových úžasných vědeckých teorií. Jelikož se červí díra nachází v relativní blízkosti planety Země, netrvá cesta k deváté planetě vůbec dlouho. Hluboká analýza sesbíraných dat potvrdila, že lze povrch planety kolonizovat. Váš objev otevřel do té doby nepředstavitelné možnosti. Budoucí astronauti mohou nejprve cestovat na planetární stanici na deváté planetě a na své skutečné mise se vydat teprve z ní.

Díky vám je možné začít prozkoumávat vesmír až na hranici Sluneční soustavy. Konečně je možné to, co bylo dříve považováno jen za sci-fi – mezihvězdné lety. Stáli jste na počátku nové éry vesmírných letů!